NOME:

ATRIBUTOS

Condições Iniciais: 6 Círculos de Vida, 6 Círculos de Dor, 1 Ação de Combate, 1 Movimento, 4 Pontos de Antecedente, 4 Pontos de Atributo, Defesa 5.

físico — +1 para cada ponto que colocar aqui.

velocidade — +1 Movimento para cada ponto que colocar aqui.

intelecto — +1 Antecedente para cada ponto que colocar aqui.

coragem — +1 Ação de Combate para cada ponto que colocar aqui.

ANTECEDENTES

Distribua 4 pontos +1 para cada ponto que o PJ tiver em Intelecto. É possível colocar mais de um ponto no mesmo Antecedente (máximo de 2 no nível 1).

iniciativa | **defesa**

círculos de dor

1- Atordoamento	–1 Ação de Combate no próx. turno.
2- Queda	Gaste 1 Movimento para levantar.
3- Distração	Não pode atacar o mesmo alvo no próx. ataque.
4- Sangramento	+1 por turno até fim do combate.
5- Intimidação	Se afaste do atacante no próx. turno.
6- Desorientação	Testes de Violência –1 no próx. turno.

círculos de vida

habilidades

SACRAMENTO

ITENS

ITENS	espaço

ARMAS

ARMAS	espaço	dano

Distribua 3 pontos entre os dois atributos abaixo.

nome ____________________

potência

1d6 + Potência + Montaria contra NA 6.

resistência

círculos de dor

círculos de vida

+1 para cada ponto neste atributo.

nível de fidelidade

0. Montaria estranha: sem bônus.
1. Atende quando chamada pelo nome.
2. Ganha +1 ponto em um dos dois Atributos à sua escolha.
3. Quando chamada, vai até você se estiver dentro de 500m de raio.
4. Sem penalidades para saltar obstáculos perigosos.
5. Ganha +1 ponto em um dos dois Atributos à sua escolha.